

FACULTAD EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**El juego como recurso didáctico en el
segundo ciclo de Educación Infantil.**

TRABAJO DE FIN DE GRADO PRESENTADO PARA OPTAR
AL GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL.

Alumna: Silvia Pardo Aguña

Tutor: Francisco Javier Martín Martín

Valladolid. Junio 2014

RESUMEN:

El juego es una actividad placentera que implica a la persona en su globalidad, concediéndole medios para la comunicación, la expresión y el aprendizaje. Por tanto considero que el juego es un instrumento educativo mediante el cual podemos propiciar el desarrollo íntegro de los alumnos.

A partir de estas afirmaciones se motiva la realización de este trabajo, en el que se contemplan diferentes aspectos relativos al juego como características, clasificaciones y teorías, entre otros. Una vez realizado este análisis, enfoco este concepto hacia la etapa de Educación Infantil. Concluyo el trabajo centrándome en el juego didáctico, mostrando cómo a partir de este, podemos diseñar propuestas didácticas que trabajen conjuntamente las tres áreas curriculares del segundo ciclo de Educación Infantil.

***Palabras clave:** Juego, Educación Infantil, juego didáctico, áreas curriculares, propuesta didáctica.*

ABSTRACT:

The game is a pleasant activity which implies the person completely. The game provides them with a means of communication, expression and learning. Therefore I consider the game is an educational tool in order to promote the whole development of students.

Taking these considerations into account, in this project we are going to deal with different aspects of the game such its characteristics, classifications and theories among others. After this analysis, I will focus on Pre-school Education. I will conclude work concentrating on the educational game, and using it as a link to design new teaching proposals to work the curricular areas, in the second cycle Pre-School Education, on the whole.

***Key Words:** Game, Pre-school Education, educational game, curricular areas, teaching proposal.*

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. JUSTIFICACIÓN	5
3. OBJETIVOS	7
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
4.1. Teorías sobre el juego	14
4.2. Importancia del juego para el desarrollo integral	15
4.3. Marco legal del juego en el segundo ciclo de Educación Infantil	18
4.4. El papel del educador en el juego	19
4.5. El juego didáctico	20
5. PROPUESTA DIDÁCTICA: EL JUEGO DIDÁCTICO EN LAS ÁREAS CURRICULARES	22
6. CONCLUSIONES	40
7. REFERENCIAS	43
7.1. Bibliografía	43
7.2. Webgrafía	45
8. ANEXOS	47

1. INTRODUCCIÓN

El juego en la Educación Infantil adquiere un papel muy importante, es una necesidad básica ya que a través de él, los niños se van desarrollando y al mismo tiempo se van iniciando en el conocimiento.

Para la elaboración de este trabajo se han tomado los siguientes referentes bibliográficos:

- ✓ Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación.
- ✓ Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil.
- ✓ Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Dichos documentos indican que uno de los fines de esta etapa es contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y niñas. Para conseguir este fin, es muy importante que todo docente sea consciente de ello y utilice el gran recurso que tenemos a nuestra disposición, pues a través del juego, conseguiremos que los alumnos se desarrollen integralmente de una forma lúdica y activa.

Todo lo señalado anteriormente se podría sintetizar en la siguiente afirmación de María Garaigordobil: “El juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es vital e indispensable para el desarrollo humano. El juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento” (Garaigordobil, 2005, 13).

Es importante trabajar por igual las tres áreas en las que se organizan los contenidos educativos del segundo ciclo de Educación Infantil, y por ello destaco la necesidad de abarcarlas a través del juego, puesto que este ayuda al niño a conocerse a sí mismo, a los demás y el entorno que le rodea. Al mismo tiempo esta metodología, contribuye al desarrollo de las diferentes competencias así como al trabajo de los temas transversales.

Comenzaré tratando el concepto de juego para luego realizar una breve reseña histórica, demostrando que este término ha estado presente desde la Edad Antigua. Continuaré exponiendo diferentes tipos de juegos, características y teorías, así como la importancia de este para conseguir un desarrollo integral. También, analizaré el juego teniendo en

cuenta el marco legal del segundo ciclo de Educación Infantil. Además abordaré el papel del educador ante el juego y el recurso didáctico que constituye el juego, sobre el que versará la propuesta.

Por último, señalar el uso del género masculino para aquellos términos que admiten ambos géneros, facilitando así la lectura del trabajo.

Para finalizar según Deligny: “Si quieres conocerlos rápidamente, hazles jugar. Si quieres enseñarles a vivir, hazles jugar. Si quieres que tomen gusto por el trabajo, hazles jugar. Si quieres ejercer tu profesión, hazles jugar, jugar y jugar.” (Macías y Puig, 18)

2. JUSTIFICACIÓN

La elección del juego para realizar este trabajo ha estado motivada por las amplias posibilidades que este nos brinda. Utilizando el juego como un recurso para el aula podemos presentar el aprendizaje de diferentes contenidos de una forma lúdica, atractiva y motivadora para los alumnos, creando situaciones que favorezcan aprendizajes en todos los ámbitos del desarrollo.

A lo largo de este trabajo pretendo abordar las competencias generales que, como maestra de Educación Infantil, he de adquirir y que expondré a continuación:

- ✓ Poseer y comprender conocimientos del área de estudio de la Educación.
- ✓ Aplicar los conocimientos y competencias adquiridas a la práctica docente.
- ✓ Reunir e interpretar datos esenciales para juzgar y reflexionar sobre temas de índole, social, ética o científica.
- ✓ Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones tanto a un público especializado como no especializado.
- ✓ Desarrollar habilidades necesarias para emprender autónomamente estudios posteriores.
- ✓ Desarrollar un compromiso ético, potenciando la educación integral, garantizando la igualdad de oportunidades y valores de una cultura en paz y democrática.

A través del juego los niños aprenden, se divierten, exploran y se desarrollan, descubriendo un mundo repleto de nuevos conocimientos y posibilidades. Además, es un recurso importante para el docente, pues nos permite conocer más al niño y de esta forma favorecer su desarrollo físico, social, afectivo, intelectual y moral.

La propuesta didáctica que planteo se centra en el juego didáctico como método para trabajar los contenidos según las áreas curriculares:

- ✓ Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
- ✓ Conocimiento del entorno
- ✓ Lenguajes: comunicación y representación.

Para el diseño y planificación he tenido presentes las características del juego educativo diseñado por Decroly, adaptando alguna de ellas, para conseguir la adquisición de los contenidos educativos a alcanzar.

La elección de basarme en las áreas curriculares se debe a la importancia que tiene el hecho de plantear juegos que no solo se centren en un área, sino que abarquen contenidos de las diferentes áreas, es decir, que contribuyan a un aprendizaje globalizado.

Para trabajar de esta forma, creo que es necesario buscar un hilo conductor que guíe la propuesta y que realmente interese a los niños. Para ello he elegido “Las hormigas”, ya que es un tema conocido por los alumnos al estar presente en su entorno. Esta decisión, se debe por una parte a la estación en la que nos encontramos y por otra a que es una realidad conocida por los niños, aunque no en profundidad, que puede suscitar interés en ellos.

Escogiendo un hilo conductor, los contenidos no se trabajan a través de diferentes actividades inconexas, sino que todas ellas estarán dotadas de significado, persiguiendo un fin común.

Por otro lado, es muy importante trabajar conjuntamente las diferentes competencias, diseñando para ello juegos encaminados a conseguir el desarrollo integral de los alumnos. Tomaré las competencias básicas expuestas en la actual Ley de Educación:

- ✓ Competencia en comunicación lingüística.
- ✓ Competencia matemática.
- ✓ Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- ✓ Tratamiento de la información y competencia digital.
- ✓ Competencia social y ciudadana.
- ✓ Competencia cultural y artística.
- ✓ Competencia para aprender a aprender.
- ✓ Autonomía e iniciativa personal.

No hay que olvidar, que no solo se trabaja en base a las áreas curriculares o las competencias, sino que, a través de la actividad lúdica trataremos diferentes temas transversales, importantes para formar a nuestros alumnos como buenos ciudadanos, con el fin de que aprendan a convivir en sociedad.

3. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden alcanzar a lo largo de este trabajo para Educación Infantil son los siguientes:

- ✓ Generar un marco teórico del juego.
- ✓ Destacar la importancia que tiene el juego para el desarrollo integral de los alumnos.
- ✓ Promover la utilización del juego a la hora de abordar los contenidos educativos en el segundo ciclo.
- ✓ Explorar las posibilidades que ofrece el juego didáctico en el aula.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Para comenzar hay que señalar las diferentes etimologías de la palabra Juego, usadas tanto en diferentes épocas como por diferentes autores, para poder abarcar una visión más amplia y profunda de este concepto.

La Real Academia Española define el término juego como procedente del latín *iocus*, siendo la primera acepción: “acción y efecto de jugar”; coincidiendo con el Diccionario de María Moliner.

Para Menéndez Pidal procede del latín *jocare* (bromear), mientras que para Corominas, sería del latín vulgar *jocus* (broma, diversión).

Navarro Adelante señala que en el *Poema del Mío Cid*, los términos más frecuentes son jugar y juego. Se usa la palabra juego para la broma, lo carente de seriedad, así como para indicar la diversión (“en juego o en vero”). Sin embargo, no solo hace referencia al *Poema del Mío Cid*, sino que también encuentra estos términos en otras obras como el *Poema de Fernán González* (“e a tablas e a castanes jugan los escuderos”), o las *Cántigas de Sta. María* (“e que jogavan dados”), entre otras.

Tras este recorrido por la etimología del juego, podemos comprobar que, aunque se le concedan diferentes acepciones, la esencia del término perdura en el tiempo, y que este no dista del juego infantil asociado a la diversión, al placer, a la risa...

El juego ha estado y está presente en todos los momentos de la historia, por ello es necesario realizar una reseña histórica sobre el mismo, haciendo referencia a los aspectos más destacados.

Edad antigua

La existencia de restos arqueológicos demuestra la existencia del juego en las culturas antiguas, como una actividad inherente a la naturaleza del ser humano. Muestra de esta existencia se encuentra en Mesopotamia, donde sonajeros y miniaturas de muebles de barro cocido son los vestigios de los juguetes más antiguos.

Gorris, señala que en algunas tumbas del antiguo Egipto se han encontrado muñecas, pelotas de cuero, soldaditos de madera policromada y otros juguetes; imitando las actividades de los adultos.

En la Antigua Grecia, según Martínez Criado, el juego señalaba, desde un punto de vista general, algunas ideas sobre la educación de los niños. Por ejemplo, Platón ofreció una serie de orientaciones metodológicas para trabajar el juego en lo que hoy es el segundo ciclo de Educación Infantil.

Lequeux, indica que tanto griegos como romanos participaban en juegos al aire libre. En el caso de Roma, podemos apreciarlo en el Museo de la Civilización Romana, donde encontramos restos e inscripciones de juegos y juguetes.

Edad Media

Época en la que los niños recreaban las guerras existentes en sus juegos, utilizando armas de madera y caña. Es un periodo en el que la Iglesia no fomentaba el ejercicio corporal, aunque esto no impidió que la práctica de los juegos siguiera transmitiéndose de generación en generación. Además, es en este momento cuando comienzan a surgir pequeñas industrias artesanas de fabricación de juguetes.

El término jugar, después del siglo XII, aparece con los significados de burlar, entretenerse, divertirse, recrearse, jugar a algo. Más tarde, a finales de la Edad Media, se incorpora un nuevo significado: apostar.

Jovellanos señala que en las Cortes de los Reyes del siglo XIII, se practicaban actividades muy diversas, como la caza, juegos escénicos, torneos y juegos privados, entre otros.

Edad Moderna

A través de diferentes obras de Historia del arte, Literatura y Filosofía, podemos comprobar la presencia del juego en esta época.

El cuadro “Juego de niños” de Peter Brueghel, es uno de los ejemplos que muestra diversos juegos populares, los cuales todavía se siguen practicando.

En cuanto a la Literatura, encontramos en torno a los juegos infantiles diversas referencias y versos de escritores como Góngora, Lope de Vega o Cervantes.

Vives, muestra en su obra *Diálogos* cómo el juego romano de la nuez sigue presente entre los niños, reflejando tanto la idea de la competición como la apuesta. En esta misma obra, aparece la conversación entre tres niños, donde uno de ellos revela la definición de lo que es el juego simbólico.

Durante el siglo XVII se mantienen los significados anteriores, aunque se incluyen nuevos rasgos como se muestran en el Diccionario de Autoridades y en el Novísimo Diccionario. En el primero, se introducen diferentes acepciones como recreo o entretenimiento y acción de diversión, mientras que en el segundo se señala que el juego tiene distintas reglas.

Edad Contemporánea

En el siglo XVIII, influidos por las obras de Rousseau, los internados comienzan a utilizar la pedagogía del juego, aunque quedando este relegado a la separación por sexos y edades.

En el siglo XIX, con el Romanticismo, los folkloristas intentan recuperar las tradiciones populares en general y de forma particular en el juego.

La Psicología, Biología, Pedagogía y Sociología, continúan estudiando el juego a lo largo del siglo XX. Los juguetes cada vez son más sofisticados y el juego sigue teniendo en cuenta las tradiciones populares hasta la Guerra Civil, tras la cual, queda otra vez segregado por sexos.

Una vez realizado este breve recorrido tanto por distintos momentos históricos, como por las diferentes etimologías existentes en torno al concepto de juego, es necesario

profundizar en otros aspectos como las características y los tipos de juegos con los que nos podemos encontrar, generando así una visión más amplia sobre este.

Podemos encontrar un sinfín de clasificaciones atendiendo a diferentes aspectos como el espacio en el que se realiza, el papel del adulto, las normas, el material, entre otros. Por ejemplo:

- ✓ Atendiendo al número de participantes:
 - Individual.
 - Por parejas.
 - Grupo.

- ✓ Dependiendo de la capacidad que desarrollen encontraríamos:
 - Juegos psicomotores: con ellos el niño explora su cuerpo, sus capacidades, así como el entorno que les rodea.
 - Juegos cognitivos: engloban juegos lingüísticos, de atención y memoria... con los que se desarrolla el pensamiento.
 - Juegos sociales: facilitan la socialización, la relación con los iguales.
 - Juegos afectivo-emocionales: los juegos dramáticos o de rol, permiten al niño expresar sentimientos, miedos, entre otros.

Considerando la variedad de clasificaciones, voy a señalar algunas formuladas por diferentes autores.

Cabe destacar la clasificación propuesta por Piaget, quien presenta diferentes tipos de juego vinculados a los periodos de desarrollo; cada una de estas formas de juego es más compleja y perfecta que la anterior, lo que no significa que desaparezcan los tipos anteriores: (Pecci, Herrero y Mozos, 2010, 19)

- ✓ Juego de ejercicio o funcional: estadio sensoriomotor (0-2 años), son los primeros en aparecer y consisten en repetición de una acción por puro placer.
- ✓ Juego simbólico: estadio preoperacional (2-6 años), consiste en simular personajes, situaciones u objetos que no están presentes en ese momento.
- ✓ Juego de reglas: estadio de las operaciones concretas (6-12 años), requiere una integración social, siguiendo y aceptando una serie de normas.

Simultáneamente a estos tres tipos, describe el juego de construcción a partir del primer año de vida y que irá evolucionando con el paso de los años.

Otra clasificación que podemos tomar es la de Rüssel, que propone cuatro grandes modalidades interrelacionadas entre sí: juego configurativo, juego de entrega, juego de representación de personajes y juego reglado. (Montañes et al., 2000, 249)

Wallon diferencia entre juegos funcionales, de ficción, de adquisición y de fabricación, siguiendo un orden evolutivo. (López de Sosoaga, 2004, 64)

Bülher, propone juegos receptivos, colectivos, imaginativos o simbólicos, de construcción y funcionales; podemos observar como esta clasificación tiene en común varias categorías con Piaget y Wallon.

Chateau realiza la siguiente clasificación atendiendo a las reglas, estableciendo así: juegos no reglados y juegos reglamentados. (López de Sosoaga, 2004, 71)

Roger Caillois diferencia cuatro tipos de juego:

- ✓ Agon (competencia): “una lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor”. (Caillois, 1986, 1)
- ✓ Alea (azar): “el destino es el único artífice de la victoria y, cuando existe rivalidad ésta significa exclusivamente que el vencedor se ha visto más favorecido por la suerte que el vencido”. (Caillois, 1986, 2)
- ✓ Mimicry (simulacro): “en donde el sujeto juega a creer, a hacerse creer o hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo”. (Caillois, 1986, 3)
- ✓ Ilinux (vértigo- riesgo): consiste en un intento por destruir la estabilidad de la percepción. (Caillois, 1986, 3)

Puesto que este trabajo se centra en el juego durante la etapa de Educación Infantil, hay que señalar la importancia que tiene la capacidad de los niños para poder elegir o inclinarse por unos juegos u otros.

Podemos encontrar diferentes investigaciones como las de Parten ; Van Wylick ; Hurting, Hurting y Paillard y Van der Kooji, en las que se muestran que estas tendencias

que manifiestan los niños al elegir los juegos, presentan dos variables; por una parte los intereses de la edad y por otra el género. Ortega, a partir de una muestra de niños de entre cuatro y catorce años obtiene las siguientes conclusiones: mientras que entre las niñas hay una mayor preferencia hacia los juegos sociodramáticos y/o sociales, los niños se decantan por los juegos de acción. No obstante el mismo estudio añade que ambos géneros eligen el juego simbólico de contenido social hasta los ocho años, pues a partir de esta edad, los juegos están influidos según la elección de juguetes.

Muchos estudios y autores, señalan una serie de características propias del juego, concediéndole así una entidad propia que permite diferenciarle de otras actividades.

Vygotski asegura que “el niño avanza mediante la actividad lúdica. Sólo en este sentido puede considerarse al juego como una actividad conductora que determina la evolución del niño”. (López de Sosoaga, 2004, 67)

Henri Wallon afirma que “la actividad propia del niño es el juego”. (López de Sosoaga, 2004, 63)

Para Rüssel “El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”. (AA.VV., 2005, 83)

Caillous establecía seis características propias del juego: libre, separado, incierto, improductivo, reglamentado y ficticio. (Navarro, 2002, 113)

Según Huizinga el juego es “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente”. (García y Lull, 2009, 12)

De las afirmaciones anteriores, junto con lo expuesto por otros autores, se extraen algunas de las siguientes características del juego:

- ✓ El juego es una actividad placentera, produciendo en quien lo realiza placer y satisfacción.
- ✓ Debe ser voluntario, libre y espontáneo, no requiere de una planificación es elegido por quien juega.

- ✓ El juego implica actividad, ya sea a nivel motor o a nivel psíquico.
- ✓ El juego tienen una finalidad intrínseca, no importa el proceso sin el fin, es decir, disfrutar con la actividad.
- ✓ No es necesario el uso de material u objetos para poder jugar.
- ✓ El juego es innato, identificándose como una actividad propia de la infancia, considerada vital para un correcto desarrollo.
- ✓ El juego favorece la socialización.
- ✓ A partir de él, podemos conocer la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño.

4.1. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

Podemos encontrar una gran variedad de teorías sobre el juego a lo largo de la historia; podríamos destacar de los siglos XIX y XX; las aportaciones de F.V. Schiller; H. Spence; M. Lazarus; S. Hall; F.J.J. Buytendijk; E. Claperède; entre otros, además de los que expongo a continuación.

- ✓ Karl Groos, señala que tanto personas como animales, realizan dos tipos de actividades en las primeras etapas de vida: las destinadas a cubrir las necesidades básicas y las que tiene como objetivo que los órganos adquieran cierto grado de madurez mediante la práctica; sería en este tipo de actividad donde se encuadra el juego, considerándolo un factor importante en el desarrollo de las personas. (Martínez, 2008, 9-11)
- ✓ Para Sigmund Freud, el juego es la expresión de sentimientos inconscientes y experiencias reales. Plantea que es a través del juego como los niños dominan acontecimientos traumáticos (catarsis). Añade, que el juego cumple la función de expresar sentimientos reprimidos. (García y Llull, 2009, 18-19)
- ✓ Henri Wallon afirma que “la actividad propia del niño es el juego”; es por tanto una forma natural de desarrollo y de adaptación al medio. (López de Sosa, 2004, 63)
- ✓ Jean Piaget se interesó en el desarrollo del juego infantil; en su teoría del desarrollo, afirma que el niño necesita jugar, pues de esta forma interacciona con

el mundo que le rodea. Esta interacción con el medio se produce a través de los procesos de asimilación y acomodación, como avanza hacia esquemas mentales más complejos; pasando de un estadio a otro superior. Estableció cuatro estadios evolutivos: sensoriomotor (0-2 años), preoperacional (2-6 años), operacional concreto (6-12 años) y operacional formal (12 o más); en base a estos estadios, clasifica los tipos de juego, expuestos más adelante. (Redondo, 2008, 4)

- ✓ Según Lev S. Vygotski “el juego no es el rasgo dominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo” respondiendo a la necesidad de conocimiento y dominio del entorno. Además “es a través de la actividad lúdica que los niños avanzan en su desarrollo”. Vygotski considera el juego como factor básico de desarrollo, posibilitando la creación de la zona de desarrollo próximo (ZDP); durante el juego “el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diarias; en el juego, es como si fuera una cabeza más alto de lo que en realidad es. Al igual que en el foco de una lente de aumento, el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada”. Otra idea de este autor es la existencia de una relación entre el juego y el contexto cultural y social del niño “durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores. De este modo, el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente puede llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y sus semejantes”. (López de Sosoaga, 2004, 67-68)

4.2. IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO INTEGRAL

El juego contribuye al desarrollo integral del niño, siendo por tanto vital e indispensable. A continuación se expondrá cómo el juego desarrolla las diferentes dimensiones; psicomotriz, intelectual, social y afectiva, del niño.

Desarrollo psicomotor

El niño, en los primeros años, construye esquemas motores de manera repetitiva e involuntaria, a través de los juegos de movimiento, sirviéndose de los reflejos y de su propio cuerpo, para posteriormente desarrollar sus sentidos.

A través de la actividad lúdica, que realiza el niño a lo largo de la infancia, descubrirá el mundo que le rodea, teniéndolo a su alcance y dominándolo. Por tanto podemos decir que el juego es el recurso natural con el que adquirir experiencias que contribuyan a la adaptación al entorno que le rodea.

Los juegos que implican un mayor movimiento, suponen un beneficio para el desarrollo físico y la salud corporal, ya que, mediante este tipo de juegos los niños desarrollan tanto su cuerpo como los sentidos. Por este motivo, es muy importante su presencia dentro del aula, ya que les brinden la oportunidad de adquirir diferentes habilidades motrices básicas como: escalar, rodar, trepar... estimulando así su desarrollo psicomotor.

Vaca Escribano, M. (2005), describe dentro de la jornada escolar las diferentes situaciones educativas y presencias corporales, concluyendo que, aunque se intenta que la jornada no esté únicamente destinada a una sola presencia corporal (cuerpo silenciado, es decir, actividades que implican en los niños tanto silencio como inmovilidad), no siempre es así. Por tanto, sabiendo la importancia que tiene el juego en el desarrollo de los niños, todo docente tendría que fomentar la presencia de este en las aulas, reduciendo la del cuerpo silenciado.

Desarrollo intelectual

En torno a este ámbito, encontramos numerosas investigaciones como la de Piaget, Wallon, Vygotski, Inhelder, entre otros. En todas ellas se estudia el papel del juego infantil en el desarrollo del pensamiento.

Piaget, vinculaba los diferentes estadios con diferentes tipos de juegos, considerando el juego el medio por el que el niño elabora y desarrolla las estructuras mentales. Siguiendo estos estadios, el segundo ciclo de Educación Infantil, correspondería con

el estadio preoperacional (2-7 años), donde encontramos dos avances significativos dentro del ámbito cognitivo. Por un lado la aparición del juego simbólico (individual y colectivo) y por otro el dominio del lenguaje.

La actividad lúdica ayuda a desarrollar algunos aspectos cognitivos como: desarrolla la imaginación, la creatividad, memoria, atención, ayudar al desarrollo del lenguaje, es fuente de aprendizaje, cometer errores y subsanarlos (sin efectos negativos), comienzan a adentrarse en el mundo adulto...

Desarrollo afectivo

En la etapa de Educación Infantil, los niños son muy afectivos y espontáneos, muy vinculados a la familia, donde adquieren su identidad.

Freud, entre otros psicoanalistas, señala el complejo de Edipo como un conjunto de problemas afectivos, que se generan en el niño sentimiento de amor y odio ante las figuras paternas.

Hay que tener en cuenta la importancia del afecto para el desarrollo y equilibrio emocional, ya que su carencia, sobre todo en la infancia, puede tener consecuencias negativas en el futuro; como inseguridad, agresividad...

El juego, además de ser el medio para descubrir el mundo, también permite alcanzar el equilibrio psíquico. Es en este tipo de actividades cuando el niño externaliza diferentes sentimientos, además es mediante el juego como el niño no se siente inferior al adulto, asumiendo sus papeles de forma idealizada, cambiando el rol de su vida real.

Desde el punto de vista afectivo-emocional, se entiende el juego como una fuente de placer, entretenimiento, que permite en los niños descargar tensiones y expresarse libremente.

Desarrollo social

Desde que nace, el niño aprende normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo, todo ello gracias a las interacciones socio-afectivas con el adulto. Así comienza un proceso de desarrollo social, que durará toda la vida, en el que podemos diferenciar dos planos: individual (desarrollo de la personalidad y concepto de sí mismo) y colectivo (relaciones personales para la integración social).

A partir de los dos años, el juego es el medio por el que se introducen en el mundo de la socialización. A los tres años, el juego es muy egocéntrico, espontáneo e individual. Entre los cuatro y cinco años, aparece la figura de un compañero de juego. A partir de los cinco años, el juego simbólico se vuelve colectivo, relacionándose con sus iguales.

Podemos ver, a lo largo de este recorrido, como el niño pasa de una posición egocéntrica a una de inicio de colaboración con sus iguales. La familia, todavía sigue siendo el ámbito principal, a pesar de las grandes posibilidades de estimulación y experimentación social que les ofrece el medio escolar.

4.3. MARCO LEGAL DEL JUEGO EN EL SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL

Antes de revisar diferentes normativas, hay que señalar que el juego no siempre ha sido un pilar importante en la educación; ha variado dependiendo del momento histórico y la etapa a la que nos refiramos.

La Ley Organiza 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, señala en el título I, capítulo I, concretamente en el artículo 14, que tanto en el primer ciclo como en el segundo ciclo de Educación Infantil, los métodos de trabajo se basarán en las experiencias, actividades y el juego, proporcionando un ambiente de afecto y confianza, potenciando así la autoestima y la integración social.

En el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, encontramos el Bloque 2: “Juego y movimiento”, dentro del área de conocimiento de sí mismo y autonomía

personal, donde se expone que el papel del juego es medio de disfrute y de relación con los demás, despertando el gusto por este. Aunque no se hace referencia al juego dentro de esta área, encontramos otro ejemplo dentro de Lenguajes: comunicación y representación, donde se propone la participación en juegos lingüísticos para divertirse y aprender.

Tomando el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación infantil en la Comunidad de Castilla y León, observamos que se reiteran los aspectos que exponen las normativas anteriores. En este decreto se señala que el juego es uno de los principales recursos educativos para estas edades, pues proporciona un medio de aprendizaje y disfrute, favorece la imaginación y la creatividad y posibilita la relación entre iguales, permitiendo al adulto conocer al niño, tanto sus habilidades como las ayudas que precisa, sus intereses y necesidades.

Con estas referencias legales, podemos afirmar que el juego es un elemento primordial en toda la etapa de Educación Infantil, tanto en el primer ciclo como en el segundo, y que ha de forma parte del quehacer diario en el aula, no pudiendo quedar relegado a un segundo plano.

4.4. PAPEL DEL EDUCADOR EN EL JUEGO

La labor del educador en cuanto al juego, consiste en organizar el ambiente de juego y seleccionar tanto el tipo de material lúdico con el que van a contar los alumnos, como los tiempos de juego. Para llevar a cabo la planificación de la actividad lúdica, deberá conocer el desarrollo evolutivo de estos.

El docente es una figura de gran ayuda, pues estimula la verbalización de los descubrimientos de los alumnos; fomenta la socialización a través de juegos grupales, sin olvidarse de los individuales; entre otros aspectos. En definitiva, tiene que ser modelo y referente.

Según la intervención del educador podemos encontrar tres modalidades de juego:

- ✓ Libre: por iniciativa propia del niño, de forma espontánea y con libertad absoluta.
- ✓ Dirigido: propuesto por el educador para el desarrollo de objetivos didácticos.

- ✓ Presenciado: el educador organiza el contexto del juego, pero su actitud es la de observador, estando disponible cuando los niños lo reclamen.

Siguiendo con la intervención del educador, cabe señalar que el docente debe evitar una actitud de control del juego siendo permisivo ante el mismo, promoviendo así el desarrollo de la actividad creadora del niño. Pero no solo es una intervención en el ambiente escolar, sino que además, tiene que concienciar a las familias del importante papel que tiene el juego en el desarrollo integral de los niños. Familia y escuela deben permitir a los niños explorar, manipular, investigar, descubrir, etc., de forma lúdica.

A través del juego, el docente puede obtener información relativa a sus alumnos, puede saber qué es capaz de hacer cada niño por sí mismo, cuáles son sus necesidades e intereses y qué ayudas puede necesitar.

Por último, indicar que todo docente tiene que conocer y poner en práctica los distintos principios metodológicos a los que hace referencia el currículo de Educación Infantil. Estos conceden mucha importancia a la propuesta de actividades motivadoras para los niños, convirtiéndose el juego, por lo tanto, en un recurso ideal.

4.5. EL JUEGO DIDÁCTICO

Lamour señaló que "El juego educativo es una actividad que posee las mismas características del juego y las mismas propiedades, pero que no procede espontáneamente del niño. El juego educativo es propuesto por el adulto con una intención dirigida selectivamente hacia uno o varios factores que se sitúan en los terrenos afectivos, cognoscitivo o motor". (AA.VV. 2005, 360)

Decroly, diseñó este tipo de juego para Educación Infantil presentando las actividades en forma de juego para despertar el interés de los niños. Este juego no es espontáneo en el niño, sino propuesto, con una intención didáctica, por el docente.

Algunas de las características del juego didáctico son:

- ✓ Favorecer el desarrollo de habilidades mentales (atención, memoria y comprensión) y la iniciación en determinados conocimientos.

- ✓ Se suelen realizar de forma individual, aunque algunos son para trabajar en grupo.
- ✓ Principalmente se realizan en el interior y sentados.
- ✓ Los materiales suelen ser ligeros, baratos, poco voluminosos, sencillos y atractivos para los niños.

“Los juegos educativos no representan sino un momento del aprendizaje; pero, si se emplean como es debido, un momento capital”. (Decroly y Monchamp, 1983, 34)

Esta cita refleja que si el juego didáctico se usa debidamente, será un recurso importante en el aula, aunque podemos y debemos emplear otros tipos de juegos, fomentado el desarrollo de la actividad lúdica y espontánea.

Para Leif, Brunelle y Bruner, cuando el juego se vuelve educativo, pierde su carácter lúdico. Muchos son los autores que coinciden con esta afirmación, por ello el docente debe plantear juegos que combinen diversión con aprendizaje.

En contraposición, María Montessori apoyaba el uso del juego como recurso educativo en el aula, lo que permitió que los niños tuvieran los recursos necesarios para jugar y descubrir por sí mismos el mundo.

Paula Chacón, señala que en cada juego didáctico hay que destacar tres elementos:

- ✓ El objetivo didáctico que será el precursor del juego.
- ✓ Las acciones lúdicas, puesto que si no se estimula la actividad no hay juego.
- ✓ Las reglas del juego, que determinarán la acción.

Usando el juego debidamente, podemos favorecer el aprendizaje de los contenidos de las tres áreas curriculares, trabajando una inmensidad de conocimientos de forma atractiva y motivadora para los niños.

5. PROPUESTA DIDÁCTICA: EL JUEGO

DIDÁCTICO EN LAS ÁREAS

CURRICULARES

Como hemos podido observar, el juego es un recurso con el que los niños aprenden de una forma atractiva y motivadora, por ello creo que es importante su uso dentro del aula. Si nos centramos en el juego didáctico, hay que señalar que no hay por qué delimitar este tipo de juego a una actividad estática, individual... sino que podemos presentar juegos que impliquen características como el movimiento durante el mismo o el trabajo cooperativo entre iguales; puesto que de esta forma presentaremos el aprendizaje de una forma lúdica.

A continuación, expondré una propuesta didáctica, basada principalmente en el juego didáctico, pensada para el alumnado del segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente para el nivel de 4 años, aunque podría llevarse a cabo con cualquier otro nivel, adaptándolo a la edad.

Cada sesión tiene un centro de interés diferente, aunque el tema sea común, y en varias sesiones se utilizará el cuento como elemento motivador. Con este recurso fomentaremos la motivación de los niños, mejorando la predisposición ante los diferentes juegos planteados.

A través de esta propuesta, se ha intentado globalizar el aprendizaje, se trabajan conjuntamente las tres áreas curriculares, expuestas en el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León; mostrando como el uso del juego puede suprimir la realización continua de fichas para adquirir los conocimientos de forma aislada sobre las diferentes áreas. Además de esta forma, trabajamos desde una realidad cercana a los niños, que ellos conocen, fomentando así el Aprendizaje Significativo de Ausubel, relacionando aquellos conceptos que ya han aprendido con los nuevos por adquirir.

Puesto que toda la propuesta se basa en las hormigas, se destinará a ésta un espacio del aula donde se realizarán muchos de los juegos que se planteen, exceptuando los que requieran un espacio mayor para su puesta en práctica.

5.1. OBJETIVOS

A lo largo del desarrollo de esta unidad didáctica se pretende que el alumnado alcance los siguientes objetivos generales:

- ✓ Mostrar interés y curiosidad por el mundo que nos rodea.
- ✓ Manifestar actitudes de respeto, cuidado y cariño hacia el medio natural.
- ✓ Adquirir conocimientos relacionados con determinados seres vivos como hormigas, cigarra y plantas.
- ✓ Realizar actividades en las que se fomente el desarrollo de las matemáticas y la lectoescritura.
- ✓ Fomentar el trabajo en equipo.

5.2. CONTENIDOS

Los contenidos que se procura abarcar a lo largo de esta propuesta en relación a las tres áreas curriculares son los siguientes:

- ✓ Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
 - Adquisición de hábitos relacionados con el cuidado de elementos del entorno.
 - Progresivo control de las habilidades motrices de carácter fino.
 - Cumplimiento de las normas básicas de convivencia.
 - Actitud de respeto y cuidado hacia el entorno que nos rodea.

- ✓ Conocimiento del entorno
 - Aproximación a las hormigas y sus características.
 - Realización de seriaciones y secuencias.
 - Iniciación a operaciones sencillas.

- Actitud de cuidado e interés por el medio ambiente.

✓ Lenguajes: Comunicación y representación

- Identificación de vocabulario relativo a las hormigas.
- Escucha y comprensión de cuentos y adivinanzas.
- Iniciación a la lectura y escritura.
- Participación en producciones plásticas, explorando diferentes técnicas y materiales.

5.3. TEMPORALIZACIÓN

La unidad didáctica tiene una duración de cinco semanas, que comenzaría en el mes de marzo con la llegada de la primavera, correspondiéndose con el segundo trimestre. Las sesiones están pensadas para realizarlas de lunes a jueves, dejando el viernes libre por si alguna actividad no se ha podido llevar a cabo el día correspondiente.

Cada sesión se desarrollará a lo largo de dos días, exceptuando las sesiones 7 y 8 que se realizarán en tres días.

A continuación se detalla un pequeño esquema de las sesiones con sus actividades correspondientes:

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
SEMANA 1	<u>Sesión 1</u> ¿QUÉ ES?	<u>Sesión 1</u> ¿QUIÉN SOY?	<u>Sesión 2</u> TWISTER DE SUMAS	<u>Sesión 2</u> MIS LETRAS	
SEMANA 2	<u>Sesión 3</u> LAS PARTES DE MI CUERPO	<u>Sesión 3</u> SOY UNA HORMIGA	<u>Sesión 4</u> NUESTROS NOMBRES	<u>Sesión 4</u> HACEMOS EL CUENTO	

SEMANA 3	<u>Sesión 5</u> DENTRO Y FUERA	<u>Sesión 5</u> POR EL CAMINITO	<u>Sesión 6</u> LAS HORMIGUITAS	<u>Sesión 6</u> LA COMIDA AL HORMIGUERO	
SEMANA 4	<u>Sesión 7</u> PINZAS	<u>Sesión 7</u> DIFERENTES PARTES	<u>Sesión 7</u> YO HORMIGA, TÚ CIGARRA	<u>Sesión 8</u> MEMORY	
SEMANA 5	<u>Sesión 8</u> SERIES	<u>Sesión 8</u> BINGO	<u>Sesión 9</u> NUESTRO CUENTO (I)	<u>Sesión 9</u> NUESTRO CUENTO (II)	

5.4. METODOLOGÍA

La metodología que se seguirá está basada fundamentalmente en los siguientes principios metodológicos:

- ✓ Principio de globalización: cuanto más globalizado sea el aprendizaje, mayor será su significatividad. Las actividades han de estar relacionadas entre sí, ayudando a los niños a establecer conexiones, entre lo nuevo y lo sabido.
- ✓ Principio de actividad: la actividad es una de las características esenciales del alumno de infantil. La observación, experimentación, vivencia, asimilación y representación son previas para un aprendizaje significativo.
- ✓ Principio de juego o aprendizaje lúdico: el juego es un medio muy útil para el aprendizaje. Los conocimientos que se adquieren en el espacio lúdico se asimilan más fácilmente por la carga afectiva que los rodea. El juego puede ser libre o dirigido.
- ✓ Principio de autonomía: la autonomía del pensamiento es tan importante como la física.
- ✓ Principio de individualización: el respeto al ritmo de cada niño, el apoyo individual y puntual es básico para el desarrollo del mismo.

- ✓ Aprendizaje significativo: el niño debe establecer relaciones entre sus experiencias previas y los nuevos aprendizajes. El proceso que conduce a la realización de estos aprendizajes requiere que las actividades que se lleven a cabo tengan un sentido claro para él. Partiendo de la información que tenemos sobre los conocimientos previos del niño, presentamos actividades que atraigan su interés y que pueda relacionar con otras anteriores.
- ✓ Principio de socialización: la creación de un clima de seguridad y confianza es una condición necesaria para que el niño se relacione con sus iguales y con otros adultos, además del mundo que les rodea. De esta forma se favorece el desarrollo de actividades en las que los niños y niñas interactúen, además de contribuir de esta forma en la vida adulta a su inserción social.

En relación a los agrupamientos, habrá actividades que se realizarán en gran grupo y otras de trabajo individual. Con el trabajo grupal se fomentará la socialización, comunicación, expresión de sentimientos y emociones, valores como el respeto y el trabajo colaborativo; además de potenciar la Zona de Desarrollo Próximo (Vygotski). Mientras que a través del trabajo individual inducimos al niño hacia su propia autonomía.

Por otra parte también se tiene en cuenta que el clima de afecto, cariño y respeto es imprescindible para que el niño/a se sienta seguro e interiorice los aprendizajes, a la vez que forma una imagen positiva de autoestima y valoración de sí mismo.

A través de esta propuesta, se trabaja la educación ambiental como tema transversal, puesto que con las actividades se pretende que los alumnos valoren y desarrollen actitudes y aptitudes de respeto al medio ambiente.

5.5. COMPETENCIAS BÁSICAS

Con esta Unidad didáctica, se pretenden abarcar las ocho competencias básicas que recoge la Ley de Educación; a continuación se detallará cada una de ellas en relación con las sesiones y las actividades propuestas.

- ✓ Competencia en comunicación lingüística: en todas las actividades se utiliza de una forma u otra el lenguaje como instrumento de comunicación, ya sea de forma escrita u oral. En la primera actividad “¿Qué es?”, de la sesión 1, podemos observar el trabajo de esta competencia, puesto que tendrán que exponer sus ideas, dialogar y escuchar a sus iguales.
- ✓ Competencia matemática: esta competencia engloba el trabajo de operaciones básicas, la utilización de sus símbolos, aspectos relacionados con los números como pueden ser la grafía, la asociación de la cantidad, etc. Esta competencia la desarrollaremos, entre otras, con la actividad “Twister de sumas”, dentro de la sesión 2, puesto que en un primer momento deberán reconocer las grafías de los números, para después asociarlos a su cantidad.
- ✓ Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: puesto que el hilo conductor de esta unidad didáctica son las hormigas, el trabajo de esta competencia está presente desde el primer momento. Se pretende acercar a los niños a una realidad de su entorno, y a través de este trabajo fomentar el respeto y cuidado hacía el medio natural.
- ✓ Tratamiento de la información y competencia digital: partiendo de la realidad de que no todos los centros cuentan con los recursos necesarios para desarrollar las TICs, he realizado esta propuesta prescindiendo de estos soportes. A pesar de ello, en todas las actividades podemos desarrollar esta competencia, por ejemplo en la sesión 4, podemos presentar el cuento motivador en la pizarra digital; para realizar las actividades que componen esta sesión podemos usar ordenadores, en vez de presentar el material en papel se presentaría en soporte digital haciendo las actividades interactivas.
- ✓ Competencia social y ciudadana: en la mayoría de las actividades se busca la colaboración entre iguales, y para ello tendrán que desarrollar habilidades sociales. La actividad “Diferentes partes”, de la sesión 7, busca la cooperación, el respeto y la escucha a los compañeros para el desarrollo de la actividad.
- ✓ Competencia cultural y artística: para la realización de la actividad “Nuestro cuento”, de la sesión 9, los niños recurrirán al bagaje de cuentos que posean así

como sus experiencias, para la realización de un cuento común; luego lo plasmarán usando diferentes técnicas plásticas, desarrollando así su imaginación y creatividad.

- ✓ Competencia para aprender a aprender: todas las actividades buscan que el niño sea el eje principal de su desarrollo; ellos descubrirán cuáles son sus habilidades y limitaciones, y con el trabajo tanto grupal como individual se fomentará el trabajo de ambas, aprovechando el trabajo en grupo para su propio beneficio.
- ✓ Autonomía e iniciativa personal: se desarrollará esta competencia por ejemplo con la actividad “la comida al hormiguero” de la sesión 6, ya que se fomenta la toma de decisiones, el trabajo de habilidades sociales, el trabajo en grupo, y todo ello para conseguir un objetivo común.

5.6. ACTIVIDADES

Encaminadas a la consecución de los objetivos y a la adquisición de los contenidos citados con anterioridad se han planteado una serie de actividades. El tema central serán las hormigas, aunque indirectamente se tratará la primavera, las plantas y otros seres vivos.

Sesión 1: Presentación del Rincón de las hormigas

- ✓ ¿QUÉ ES?

Tiempo: 15 min

Tipo de actividad: Iniciación

Objetivos:

- Identificar elementos propios del paisaje.
- Mostrar interés, atención y razonamiento para la resolución de adivinanzas.

Descripción: En la asamblea presentaremos una lámina; en la parte superior de esta se verá el cielo y hierba, y en la parte inferior se verá únicamente tierra. En un primer momento se realizará una lluvia de ideas, en la que los niños formularán sus hipótesis sobre qué puede ser lo representado en la lámina. Una vez concluido, se mostrará a los niños diferentes elementos que hay que

colocar en la lámina. En un principio les mostraremos la figura de esos elementos que serán: diferentes hormigas (reina, obrero...), parte superior de un hormiguero y la parte inferior de este, los cuales podrán manipular. A la vez que mostramos las figuras, se irán proponiendo diferentes adivinanzas sobre ese elemento. Si fuera necesario se seleccionará a un niño para que describa ese elemento proporcionando así como las pistas necesarias para su resolución. Una vez descubiertos los diferentes elementos, los niños colocarán cada uno de ellos en la lámina. Una vez concluida la lámina, todo el grupo elegirá un rincón del aula destinado a las hormigas, aquí se colocarán todas las producciones realizadas, y será el espacio donde se realizarán los diferentes juegos basados en el tema de la unidad didáctica: las hormigas.

Recursos: lámina representando un campo (cielo, hierba y tierra), imágenes de hormigas y hormigueros.

✓ ¿QUIÉN SOY?

Tiempo: 15 min

Tipo de actividad: Iniciación

Objetivos:

- Identificar los diferentes tipos de hormigas dentro de un hormiguero.
- Asociar imagen-palabra.

Descripción: Presentaremos diferentes cartulinas con información relativa a los diferentes tipos de hormigas presentes en un hormiguero: reina, obrera, soldado, zángano, y sobre los hormigueros. Una vez presentadas, colocaremos en el rincón de la unidad láminas en las que asociarán imagen-palabra, con lo trabajado anteriormente, por lo que contarán con dos cajas para realizar este juego; una de ellas contendrá las diferentes palabras trabajadas y otra las imágenes correspondientes. Una vez completen la lámina, colocando cada cosa en su lugar, podrán comprobar si se ha realizado la asociación correctamente mediante los autocorrectores que tendrán cada cartel por detrás (para el autocorrector se usaran gomets de colores).

Recursos: láminas base, cajas, cartel con nombres trabajados, carteles con las imágenes, velcro, gomets.

Sesión 2: ¡Hormigas!

✓ TWISTER DE SUMAS

Tiempo: 20 min

Tipo de actividad: Desarrollo

Objetivos:

- Relacionar la cantidad y grafía de los números.
- Iniciarse en sumas sencillas.

Descripción: Realizaremos esta actividad en gran grupo; cada niño girará un ruleta para decidir que suma tiene que realizar. A continuación, tendrán que buscar en el papel continuo una imagen con el número correspondiente de hormigas obtenido de la suma. En un primer momento se puede proporcionar a los niños una lámina donde podrán colocar los números obtenidos y las imágenes representando esas cantidades.

Recursos: ruletas con sumas, papel continuo con imágenes con hormigas, lámina base para la suma, números móviles e imágenes con diferentes cantidades.

✓ MIS LETRAS

Tiempo: 10 min

Tipo de actividad:

Objetivos:

- Iniciación a la escritura.
- Desarrollar la motricidad fina.

Descripción: Realizaremos esta actividad en pequeños grupos, proporcionando a cada uno de ellos una caja con diferentes espacios donde enroscar los tapones. En la parte superior pondremos carteles con las diferentes palabras pegadas con velcro, para su autocorrección, que posteriormente podremos

suprimir. Los niños tendrán que ir colocando los tapones, atendiendo a la letra que tengan escrita, en orden para formar diferentes palabras como hormiga, reina, hormiguero... Para aumentar la dificultad podremos cambiar lo tapones, en vez de tener solo letras, tendrán escritas sílabas para componer las diferentes palabras.

Recursos: caja de zapatos, tapones de tetrabricks, velcro, tarjetas y gomets.

Sesión 3: Cómo son

✓ LAS PARTES DE MI CUERPO

Tiempo: 20 min

Tipo de actividad: Desarrollo

Objetivos:

- Identificar y nombrar las partes de una hormiga.

Descripción: Se presentará el papel continuo y las diferentes partes de la hormiga. A continuación, irán saliendo los niños a coger las diferentes partes, indicando dónde hay que colocarla y su nombre. Una vez compuesta la hormiga, se presentarán carteles con los nombres de las diferentes partes, y al igual que con las partes lo niños irán saliendo a colocarlas donde corresponda. Esta actividad la podemos complementar realizando lo mismo con el cuerpo humano, estableciendo así las diferencias entre uno y otro.

Recursos: papel continuo, tarjetas con nombres de las partes de la hormiga y partes de la hormiga.

✓ SOY UNA HORMIGA

Tiempo: 25 min

Tipo de actividad: Desarrollo

Objetivos:

- Identificar y nombrar las partes de una hormiga.

Descripción: Para comenzar se presentarán las diferentes partes del cuerpo de una hormiga (cabeza, torax, patas, abdomen y antenas). A continuación,

pondremos el disfraz completo a un niño, una vez vestido irá a un rincón del aula donde el resto no le vean, y quitará una parte, puesto que todas están unidas por velcro. Una vez quitada la parte, el niño volverá al grupo mostrando el disfraz, será éste el momento en el que el resto del grupo tendrá que adivinar qué parte le falta. Realizaremos este proceso varias veces con diferentes niños.

Recursos: disfraz de hormiga realizado con cartulina.

Sesión 4: Vicente y Libertad

✓ NUESTROS NOMBRES

Tiempo: 10 min

Tipo de actividad: Desarrollo

Objetivos:

- Iniciación a la lectura y la escritura.

Descripción: Una vez leído el cuento “Vicente y Libertad”, mostraremos a los alumnos las tarjetas con los diferentes nombres de los personajes escritos en mayúscula. Entre todos contaremos las letras de cada nombre, qué letras tienen, etc. A continuación, mostraremos las tarjetas con los nombres de todos los niños del grupo, primero les enseñaremos todos, y después, cada niño cogerá su nombre y buscará similitudes con los nombres de los personajes del cuento: empiezan por la misma letra, contienen las mismas letras, número de letras...

Recursos: tarjetas con nombres de los personajes y de los alumnos.

✓ HACEMOS EL CUENTO

Tiempo: 15 min

Tipo de actividad: Desarrollo

Objetivos:

- Ordenar diferentes secuencias con varios elementos.

Descripción: Como anteriormente hemos contado ya el cuento “Vicente y Libertad”, no será necesario volver a contarlo, aunque se podría realizar una síntesis de este. Para esta actividad, se mostrarán varias escenas representativas

del cuento a todos los alumnos. Para ordenar correctamente esta secuencia, saldrán diferentes niños a colocarlas, argumentando entre todos el porqué de ese orden.

Una vez concluida la secuenciación que se realizará en gran grupo, los alumnos tendrán una secuencia de 4 escenas del cuento para ordenarlas individualmente.

Recursos: tarjetas con diferentes secuencias temporales.

Sesión 5: El hormiguero

✓ DENTRO Y FUERA

Tiempo: 15 min

Tipo de actividad: Desarrollo

Objetivos:

- Asimilar los conceptos de dispersión y agrupación.
- Trabajar en equipo.

Descripción: Los alumnos imitarán a las hormigas en busca de comida. Previamente se creará un hormiguero con cuerdas, y se esparcirán piezas de construcciones por el espacio. Los alumnos saldrán del hormiguero en busca de una pieza (comida) y la llevarán al hormiguero. Simultáneamente tendrán que estar pendientes de la consigna que se les indique; puede ser “Hormigas repartidas por el parque” u “Hormigas agrupadas en el hormiguero”. Con la primera consigna deberán estar fuera de la cuerda cogiendo la comida y en cuanto se dé la segunda consigna tendrán que volver al hormiguero hayan cogido o no una pieza. El juego finalizará cuando toda la comida haya sido recolectada.

Recursos: cuerda y piezas de construcciones.

✓ POR EL CAMINITO

Tiempo: 10 min

Tipo de actividad: Desarrollo

Objetivos:

- Iniciación a la lectura y la escritura.

Descripción: Antes de comenzar, se delimitará un hormiguero en el suelo con cinta adhesiva, representando las galerías de este. Presentaremos a los niños la hormiga, explicándoles que tienen que ayudarla a cruzar el hormiguero para depositar la comida. Para realizar este recorrido, los niños tendrán una baraja de tarjetas, unas tendrán escritas palabras relativas a las hormigas como hormiguero, reina, zángano, etc, y otras serán palabras que no guardan relación con el tema como puede ser coche, pintura, etc. De uno en uno, deberán ir cogiendo el primer grupo de palabras y trazar con ellas un camino dentro de la cinta adhesiva, hasta llegar al montón de comida.

Recursos: cinta adhesiva, imagen de hormiga con comida, imagen de comida, tarjetas con palabras relativas a las hormigas y sobre otros temas.

Sesión 6: Como vivimos

✓ LAS HORMIGUITAS

Tiempo: 20 min

Tipo de actividad: Desarrollo

Objetivos:

- Tomar conciencia de los distintos segmentos corporales.
- Vivenciar la relajación global.

Descripción: Agruparemos a los niños por parejas. Uno de ellos se tumbará boca arriba, con los ojos cerrados, las piernas extendidas y los brazos extendidos paralelos al cuerpo. El otro integrante de la pareja, se colocará al lado de rodillas, este deberá ir poniendo los dedos (a modo de hormiga) por los distintos segmentos del cuerpo que se vayan nombrando. Si algún niño no quiere hacerlo con los ojos cerrados, podrá tenerles abiertos. Comenzaré dando las consignas, y más adelante pueden ser ellos mismos quienes señalen los segmentos por los que hay que pasar, dándoles así más autonomía.

✓ LA COMIDA AL HORMIGUERO

Tiempo: 15 min

Tipo de actividad: Desarrollo

Objetivos:

- Trabajar en equipo.
- Utilizar adecuadamente los distintos segmentos corporales.
- Colaborar con los iguales en la realización de juegos.

Descripción: Estableceremos un circuito situando diferentes obstáculos que simulen un recorrido real de una hormiga hasta que llega al hormiguero. La comida la representaremos con un balón de goma, el primer obstáculo será pasar por un espacio estrecho delimitado por bancos, que representará una rama; el segundo serán los ladrillos, que se colocarán por el espacio simulando piedras y el tercer obstáculo serán charcos representados por cuerdas. En el primer obstáculo sí se dará a los niños la consigna de pasar entre medias de los dos bancos, pero en los siguientes obstáculos se les dará autonomía para pasar el obstáculo. En un primer momento realizaremos el circuito de forma individual para pasar a realizarlo por parejas aumentando la dificultad, puesto que se irán dando consignas para llevar el balón (con las manos, rodillas, espalda...).

Recursos: balones de goma, bancos, cuerdas y ladrillos.

Sesión 7: La Cigarra y la Hormiga

✓ PINZAS

Tiempo: 10 min

Tipo de actividad: Desarrollo

Objetivos:

- Asociar cantidad-número.

Descripción: Entregaremos a cada niño una ruleta con diferentes personajes de la fábula “La Cigarra y la Hormiga”, que contaremos previamente. La ruleta estará dividida en diferentes partes; cada parte tendrá un número de personajes

diferentes. Cada uno tendrá que contar los elementos que aparecen en las diferentes partes y colocar una pinza con el número correspondiente.

Recursos: Ruletas con diferentes personajes y pinzas con números.

✓ DIFERENTES PARTES

Tiempo: 10 min

Tipo de actividad: Desarrollo

Objetivos:

- Identificar y nombrar las partes de una hormiga y de una cigarra.
- Diferenciar los segmentos corporales de una cigarra y una hormiga.

Descripción: Como previamente ya han visto una hormiga y una cigarra, ahora les presentaremos estas divididas por segmentos. En un primer momento deberán diferenciar las partes que pertenecen a la hormiga y las que pertenecen a la cigarra. Realizarán el mismo proceso con las tarjetas que contienen los diferentes nombres de cada parte. A continuación pegarán el nombre de cada parte en su lugar correspondiente. Concluiremos uniendo todas las partes para formar la hormiga y la cigarra.

Recursos: puzzle de las diferentes partes de una hormiga y una cigarra, tarjetas con los nombres de cada segmento y velcro.

✓ YO HORMIGA, TÚ CIGARRA

Tiempo: 15 min

Tipo de actividad: Desarrollo

Objetivos:

- Realizar diferentes agrupamientos atendiendo a las consignas dadas.

Descripción: Dividiremos la clase en dos grupos, unos serán hormigas y otros cigarras. Para favorecer la diferenciación colocaremos al grupo de las hormigas un pañuelo negro en la cintura. Se desplazarán por el espacio siguiendo el ritmo marcado por el pandero, prestando atención a las consignas que se indiquen delimitando los agrupamientos. En un primer momento serán

agrupamientos dentro de un mismo grupo, variando el número de integrantes, por ejemplo: se indicará “grupos de tres” y se realizarán esos agrupamientos. Para aumentar la dificultad se pedirán agrupamientos mezclando los grupos, por ejemplo: “grupo de dos hormigas y una cigarra”.

Recursos: pañuelos negros y pandero.

Sesión 8: La hormiga viajera

✓ MEMORY

Tiempo: 10 min

Tipo de actividad: Desarrollo

Objetivos:

- Ejercitar la memoria visual.

Descripción: Previamente a esta actividad contaremos el cuento “La hormiguita viajera”. Realizaremos esta actividad en gran grupo. Colocaremos todas las tarjetas ocultando las imágenes relativas al cuento. Uno a uno, tendrán que ir girándolas para encontrar las parejas.

Recursos: tarjetas con imágenes de personajes o escenas del cuento.

✓ SERIES

Tiempo: 10 min

Tipo de actividad: Desarrollo

Objetivos:

- Realizar series de varios elementos

Descripción: Los alumnos tendrán una lámina base con diferentes espacios donde colocar las diferentes piezas de la seriación. Cada niño tendrá varias tarjetas con diferentes personajes. Para concederles mayor autonomía, se les dará la posibilidad de elegir la serie de personajes del cuento “La hormiguita viajera” que quieren realizar.

Recursos: lámina base y tarjetas con diferentes personajes.

✓ BINGO

Tiempo: 15 min

Tipo de actividad: Desarrollo

Objetivos:

- Iniciación a la lectura y la escritura.
- Asociar imagen-palabra.

Descripción: Entregaremos a cada niño unas cuantas fichas y un “cartón de bingo” que contendrá diferentes palabras relativas al cuento como: hormiga, lagartija, rana, tortuga... acompañadas de su imagen correspondiente. Esas mismas palabras serán introducidas en una cesta, para posteriormente ir sacándolas de una en una. En la primera partida, mostraremos las palabras al sacarlas para facilitar a los niños su búsqueda. En la siguiente partida, ya no usaremos los cartones con imagen, por lo que los cartones solo contendrán las palabras. Si queremos aumentar la dificultad, realizaremos una tercera partida en la que ya no mostraremos la palabra al sacarla de la cesta, aunque si algún niño requiriera de nuestra ayuda le indicaríamos las letras que contiene la palabra, para facilitar su búsqueda. Cuando algún niño complete su cartón, indicará al resto del grupo las palabras que contenía este.

Recursos: fichas, cartones con palabras, cartones con imagen y palabra, cesta y palabras.

Sesión 9: Escritores

✓ NUESTRO CUENTO

Tiempo: 30 min (dos días)

Tipo de actividad: Síntesis

Objetivos:

- Disfrutar con la elaboración de relatos.

Descripción: El primer día; reunidos en la asamblea, propondremos elaborar un relato acerca de las hormigas. Para comenzar tendrán que elegir entre todos, un nombre para la hormiga protagonista del relato, y un adjetivo que la caracterice. A continuación, un niño empezará el relato, y otro lo continuará, y

así sucesivamente, hasta que todos realicen su aportación, y el relato esté concluido.

El segundo día, previa lectura del relato completo, cada niño representará en un folio, la parte más significativa para él, utilizando para ello diferentes materiales plásticos (tempera, recortes, pinturas..) . Para concluir, cada niño expondrá a sus compañeros su representación del relato, para que los demás señalen a qué parte pertenece.

Recursos: folios, pinturas, tempera, recortes y lápiz.

5.7. EVALUACIÓN

La evaluación de los alumnos que se llevará a cabo en el aula es global, continua y formativa. Partiremos de una evaluación inicial tomando como punto de partida las ideas previas obtenidas en la primera sesión.

Es una evaluación continua puesto que los progresos se reflejan en los trabajos y actividades realizados por los alumnos. Junto con los trabajos, la observación directa y sistemática adquiere un papel muy importante en la evaluación, pues es la técnica primordial de evaluación, recogiendo aquellos datos de interés que surjan.

En cuanto a la evaluación final, se valorará la consecución de los objetivos que se han planteado. Algunos de los criterios de evaluación son:

- ✓ Conoce algunas características de las hormigas.
- ✓ Participa activamente en las actividades propuestas.
- ✓ Identifica las diferentes partes del cuerpo.
- ✓ Utiliza vocabulario relativo al tema de la unidad: las hormigas.
- ✓ Resuelve correctamente operaciones sencillas.
- ✓ Identifica las partes de una hormiga y una cigarra.
- ✓ Distingue los conceptos de: dispersión y agrupación

6. CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo he intentado abarcar varios puntos en torno al juego, demostrando su presencia desde las antiguas sociedades y civilizaciones hasta nuestros días, así como su importancia para el desarrollo de los más pequeños.

Muchos son los que han lanzado diferentes acepciones sobre este concepto, formulado un gran repertorio de teorías y características o expuesto diferentes clasificaciones en torno a este.

El juego es y ha sido vital para el desarrollo íntegro del individuo, a partir de este explora el mundo que le rodea, se desarrolla a nivel intelectual, motriz, social y afectivo, y además, es una fuente de placer inagotable para ellos. Por lo tanto podríamos afirmar que mientras el niño juega se está desarrollando.

Es importante conceder al juego el lugar que se merece en el aula, y por ello es necesario que los docentes lo consideren como tal, como un instrumento educativo, a partir del cual podemos propiciar el desarrollo íntegro de los alumnos. Por este motivo es importante ofrecer a los niños un amplio repertorio de juegos con los que exploren las diferentes posibilidades de acción, además de fomentar el juego libre.

Con la intervención propuesta pretendo mostrar cómo podemos trabajar los contenidos de las tres áreas expuestos en el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil, a través del juego didáctico. El juego es un recurso muy valioso para el aula pues no necesita una motivación externa a él, al contrario que la realización de fichas, por lo que favorecemos una buena predisposición ante la tarea a realizar.

Además creo que es importante trabajar siempre partiendo de un tema concreto, puesto que permite a los niños saber qué se está trabajando en todo momento. En Infantil, podemos trabajar con un sinfín de temáticas, por ejemplo la propuesta de intervención versa sobre las hormigas, un tema muy concreto que en un primer momento puede parecer complejo de trabajar más de una semana, pero que en realidad nos ofrece un campo enorme de posibilidades. A lo largo de las sesiones, se han ido introduciendo elementos nuevos, todos ellos partiendo de un cuento relativo al tema, por lo que

introducimos pequeñas novedades que se traducen en este caso en diferentes seres vivos.

Por otro lado, y aunque he señalado previamente que el juego ya posee la motivación necesaria para atraerles, he introducido el cuento; otro recurso muy estimulante y atractivo para los niños, que ayuda a guiar las sesiones. Bajo mi punto de vista, en la etapa de Educación Infantil es muy importante presentar todo de una forma muy estimulante, algo que resulta bastante simple en los niños durante este momento evolutivo debido a dos aspectos como son la creatividad y la inocencia. En este sentido, creo que nos resulta más difícil a los adultos meternos en ese mundo de fantasía que a los niños, puesto que ellos recurren a él con mucha frecuencia, y por ello creo que hacer este esfuerzo puede ser muy útil para que los conocimientos que queremos transmitir a los niños lleguen a ellos de una forma cercana, amena y divertida.

A la hora de diseñar los diferentes juegos didácticos, he tenido en cuenta las diferentes características que señalaba Decroly sobre estos. He intentado mostrar a lo largo de las sesiones que estas características no son inamovibles, que no tenemos por qué encasillar los juegos didácticos en momentos de la jornada en los que los niños realizan la actividad de forma estática, individual, en el interior, etc., sino que podemos aprovechar este recurso para fomentar el trabajo cooperativo, la exploración de otros ambientes de trabajo como puede ser el patio, mostrar cómo no solo se adquieren conocimientos estando sentados en la silla, sino que también es posible aprender en actividades dinámicas. Es decir, que los niños aprendan y se desarrollen a través de actividades estimulantes para ellos, y con las que se van a divertir.

Como futura maestra, soy consciente de que no podemos limitar la actividad del niño al juego didáctico, es necesario que también jueguen libremente, que escojan a qué jugar, con qué, y con quién. Por lo tanto a partir de este tipo de juego también van a aprender, quizás no los contenidos que nosotros queramos, pero sí otros aspectos que les van a ser útiles en un futuro, puesto que a partir de este desarrollan su creatividad, se relacionan con el entorno, descubren por sí mismos sus posibilidades y limitaciones, exploran el mundo que les rodea,..., y además va a permitir al docente conocer mejor a sus alumnos, pues es en estos momentos cuando ellos se muestran tal y como son.

Por último y en relación a la propuesta, señalar que todos los juegos didácticos planteados se llevan a cabo mediante la utilización de material didáctico, elaborado por el docente. Creo que es importante resaltar este aspecto puesto que este material que en infantil abunda tanto, es diseñado pensando en los niños, con la intención de que sea estimulante y motivador y que a la vez este funcione como vía para adquirir los contenidos a trabajar. Este material nos puede ofrecer un sinfín de posibilidades, puesto que aunque esté diseñado para realizar una actividad concreta, siempre se puede adaptar y usarlo para muchas otras.

Con todo lo expuesto a lo largo del trabajo puedo concluir que el juego, en relación a la Educación Infantil, es un recurso muy útil tanto para el niño como para trabajar en el aula, es decir para los docentes. Para finalizar, quiero destacar la siguiente afirmación sobre los juegos de Manuel Jesús Veleda: “nacieron con el hombre y con él habrán de extinguirse” (Veleda, 1999, 9)

7. REFERENCIAS

7.1. BIBLIOGRAFÍA

- BAÑARES, D, BISHOP, A. J., CARDONA, M. C., GARAIGORDOBIL, M. y otros (2008). *El juego como estrategia didáctica*. (1ª Edición) Barcelona: Graó.
- CHACÓN, P. (2008). *El juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?*. Caracas. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Caracas. Departamento de Educación Especial.
- CHAVES, R. (1967). *El juego en la Educación Física*. Madrid: Editorial Doncel.
- DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. B.O.C. y L. N°1, Miércoles 2 de enero de 2008.
- DECROLY, O. y MONCHAMP, E. (1983). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Ediciones Morata.
- DELGADO, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Ediciones Paraninfo.
- GARAIGORDOBIL, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil. La actividad lúdica como recurso psicopedagógico: una propuesta de reflexión y de acción*. Madrid: Seco olea ediciones.
- GARCÍA, A. y LLULL, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- IBÁÑEZ, C. (2010). *El proyecto de Educación Infantil y su práctica en el aula*. Madrid: Editorial La Muralla .
- LE BOULCH, J. (1986). *La educación por el movimiento en la edad escolar*. Barcelona: Ediciones Paídos Ibérica.
- LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. BOE n° 106, Jueves 4 de mayo de 2006.
- LÓPEZ DE SOSOAGA, A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. Universidad del País Vasco.
- MACÍAS, E. y PUIG , L. *Guía práctica de psicomotricidad. Propuestas de trabajo. 3-6 años*. Madrid, SM.
- MARÍN, I. (1995). *Juegos populares: jugar y crecer juntos*. Volumen 5 de Temas de infancia: Educación Infantil y Primaria. Madrid. Centro de publicaciones del MEC y A.M. Rosa Sensat.

- NAVARRO, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE publicaciones.
- PECCI, M^a. C., HERRERO, T. y MOZOS, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: McGraw-Hill.
- PEREZ, E. ; VÉLEZ, M^aR ; BARRAGÁN, S. y TRUEBA, S. (1992). *Guía Documental y de Recursos. Infantil*. Ministerio de Educación y ciencia.
- REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil. BOE n^o4, Jueves 4 de enero de 2007.
- ROMERA, M^a del M y MARTÍNEZ, O. (2008). *Los Rincones: Propuestas para jugar y aprender en el aula*. Madrid: Ediciones SM .
- ROMERO, V. y GÓMEZ, M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar.
- RUIZ, F. y GARCÍA, M. E. (2003). *Desarrollo de la motricidad a través del juego. Propuesta de juegos para infantil: Bancos suecos, balones convencionales, espalderas, asientos saltarines y bandas cooperativas*. Madrid: Gymnos.
- RUIZ, F. y GARCÍA, M. E. (2002). *Educación motriz a través del juego. Infantil. Materiales convencionales. Propuesta de juegos con: aros, pelotas gigantes, indiacas, balones de espuma y catchball*. Madrid: Gymnos.
- SANZ, I. (1994). *Juegos populares de Castilla y león*. Colección NUEVA CASTILLA, volumen 4. Valladolid: Castilla Ediciones.
- STEFFENS, C. y GORIN, S. (2005). *Cómo fomentar las actitudes de convivencia a través del juego. Juegos para aprender a compartir, cooperar y reforzar comportamientos positivos*. Barcelona: Ediciones CEAC.
- VACA, M. (2005). El cuerpo y la motricidad en la Educación Infantil. *Revista Iberoamericana de educación*, N^o39.
- VELEDA, M. J. (1999). *Juegos infantiles tradicionales*. Valladolid. Diputación Provincial de Valladolid.
- VYGOTSKI, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.
- WALLON, H. (1976). *La evolución psicológica del niño*. Barcelona: Crítica.

7.2. WEBGRAFÍA

- AA.VV. *Juego y educación física* (2005).
<http://plaproanenef.files.wordpress.com/2013/02/juegos-y-educacion-fisica.pdf>
(Consulta: 30 de Marzo de 2014)
- ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE FABRICANTES DE JUGUETES (2000) *El juego y el juguete en la educación infantil*. Alicante. <http://es.scribd.com/doc/48043203/el-juego-y-el-juguete-en-la-educacion-infantil>. (Consultada: 11 de Diciembre de 2013)
- CAILLOIS, R. (1986). *Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica. México. <http://www.uruguayeduca.edu.uy/Userfiles/P0001/File/Roger%20Caillois%20-%20Clasificaci%C3%B3n%20de%20los%20juegos.pdf> (Consultada 30 de Marzo de 2014)
- GARAIGORDOBIL, M. (2005). Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. *Aula de Infantil*, 25, 37-43. http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/art_completo/Aula%20infantil.pdf (Consulta: 21 de Diciembre de 2013)
- HERVÁS, E. (2008). El juego en Educación Infantil. *Innovación y experiencias educativas*. N°6-Mayo. http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_6/ESTHER_HERVAS_1.ppd. (Consulta: 10 de Diciembre de 2013)
- MARAURI, I. (2004, 29 de Junio). El juego es fundamental en el desarrollo infantil. *El País*. http://elpais.com/diario/2004/06/29/paisvasco/1088538007_850215.html
(Consulta: 4 de Febrero de 2014)
- MARTÍNEZ, E. y VILLA, S. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. *Magister: Revista miscelánea de investigación*. N°22,7-22. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2774872> (Consulta: 7 de Febrero de 2014)
- MONTAÑES, J., PARRA, M., SÁNCHEZ, T., LÓPEZ, R., LATORRE, J.M., BLANC,P., SÁNCHEZ, M.J, SERRANO, J.P. Y TURÉGANO, P. (2000) *El juego en el medio escolar*. En Ensayos. *Revista de la escuela universitaria de magisterio de Albacete*. Universidad de Castilla-La Mancha. (241-270). http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15_17.pdf (Consulta: 30 de Noviembre de 2013)

- REDONDO, M.A. (2008). El juego infantil, su estudio y como abordarlo. *Innovación y experiencias educativas*. Nº13-Diciembre. http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_13/M_ANGELES_REDORED_2.pdf (Consulta: 7 de Febrero de 2014)
- REINA, C. (2009). El juego infantil. *Innovación y experiencias educativas*. Nº15-Febrero. http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf (Consulta: 5 de Febrero de 2014)

8. ANEXOS

8.1. ANEXO I.



Figura 1. Sesión 1: ¿Qué es?



Figura2. Sesión 1: ¿Quién soy?

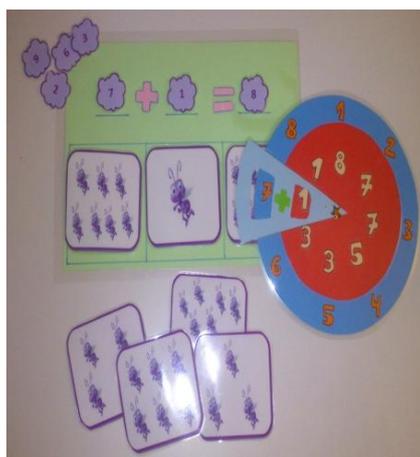


Figura 3. Sesión 2: Twister de sumas



Figura 4. Sesión 2: Mis letras



Figura 5. Sesión 3: Las partes de mi cuerpo



Figura 6. Sesión 3: Soy una hormiga

CATALINA

VICENTE

LIBERTAD

BARBOSA

Figura 7. Sesión 4: Nuestros nombres

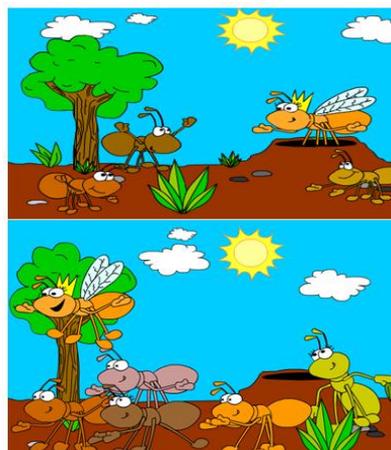


Figura 8. Sesión 4: Hacemos el cuento



Figura 9. Sesión 5: Dentro y fuera



Figura 10. Sesión 5: Por el caminito



Figura 11. Sesión 6: Las hormiguitas

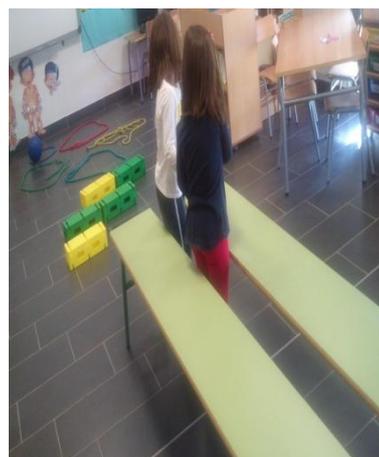


Figura 12. Sesión 6: La comida al hormiguero

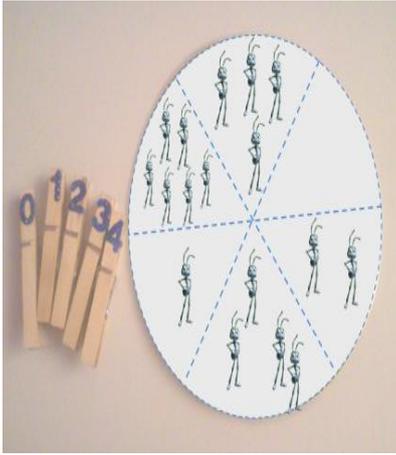


Figura 13. Sesión 7: Pinzas



Figura 14. Sesión 7: Diferentes partes



Figura 15. Sesión 7: Yo hormiga, tú cigarra

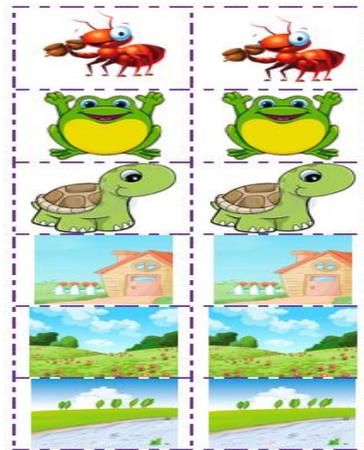


Figura 16. Sesión 8: Memory

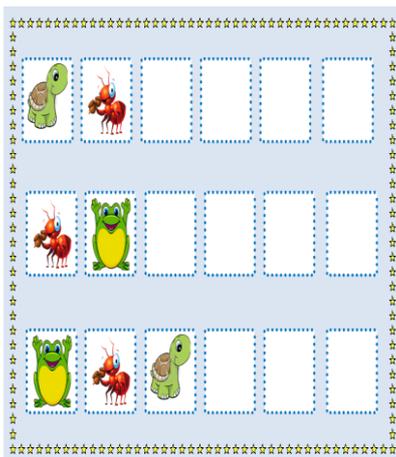


Figura 17. Sesión 8: Serie



Figura 18. Sesión 8: Bingo